

# INNOWACJA PEDAGOGICZNA W ZAKRESIE PRZEDMIOTU INFORMATYKA

## 1. Tytuł innowacji:

„ZOSTAŃ MISTRZEM KLAWIATURY”

## 2. Autor:

Iwona Syta

## 3. Zakres:

Innowacją zostaną objęci uczniowie klasy VIc Publicznej Szkoły Podstawowej im. Kornela Makuszyńskiego w Natolinie w roku szkolnym 2019/2020 z możliwością kontynuacji w kolejnym roku szkolnym. Jeżeli przeprowadzona ewaluacja wykaże, że zamierzone cele zostały zrealizowane, a uczniowie pozytywnie ocenią realizację programu, to w roku szkolnym 2020/2021 innowacją zostaną objęci uczniowie klas 7. Program może być modyfikowany w trakcie jego wprowadzania w zależności od napotkanych sytuacji problemowych. Innowacja realizowana będzie w ramach obowiązkowych lekcji informatyki.

## 4. Rodzaj innowacji:

Metodyczno-programowa

Innowacja dostosowana jest do programu nauczania dla II etapu edukacyjnego. Przewiduje wprowadzenie do przedmiotu informatyka treści dotyczących szybkiego i bezwzrokowego pisania na klawiaturze. Opracowana została na podstawie programu „Q-typing”, „Klawiaturka 1.0” oraz „Mistrz klawiatury” w wersji online, udostępnionych na licencji freeware.

## 5. Czas trwania:

X 2019 – V 2020 z możliwością kontynuacji w klasie VII

## 6. Realizator innowacji:

Iwona Syta

## 7. Informacje ogólne:

Nauka szybkiego i bezwzrokowego pisania na klawiaturze komputera usprawnia pracę z komputerem i zwiększa umiejętności uczniów w tym zakresie. Realizacja programu rozpocznie się od października roku szkolnego 2019/2020 i będzie realizowana poprzez włączenie go w cykl nauczania na lekcjach informatyki.

Komputer to dziś dla wielu osób podstawowe narzędzie pracy, a także po prostu przedmiot codziennego użytku. Dzięki zajęciom uczniowie poznają zasady pisania metodą bezwzrokową 10-palcową, nauczą się szybkiego wpisywania danych za pomocą klawiatury alfanumerycznej. Dowiedzą się jak ułatwić i przyspieszyć pisanie w MS Word wykorzystując

mało popularne skróty klawiszowe. Udział w zajęciach pozwoli na podniesienie sprawności w tym zakresie oraz niewątpliwie poprawi jakość i efektywność pisania.

Innowacja ta pozwoli zyskać uczniom nową umiejętność, przydatną w dalszym etapie edukacji, a w przyszłości również na rynku pracy. Program łączy praktyczną wiedzę i zabawę, co sprzyja szybkiemu, łatwemu i trwałemu zapamiętywaniu cennej wiedzy i umiejętności.

### **8. Cel główny:**

Podstawowym celem programu jest przekazanie jego uczestnikom wiedzy w zakresie niezbędnym do nauki szybkiego i bezwzrokowego pisania na klawiaturze komputera. Dzięki specjalnie przygotowanym lekcjom, uczniowie zdobędą wiedzę teoretyczną, którą będą mogli od razu przetestować w praktyce oraz umiejętności i kompetencje w zakresie sprawnego posługiwania się metodą bezwzrokową pisania na klawiaturze komputera.

### **9. Cele szczegółowe:**

- uatrakcyjnienie procesu nauczania;
- rozwijanie zainteresowań informatycznych;
- doskonalenie technik szybkiego pisania;
- ćwiczenie poprawności pisania;
- unikanie popełniania błędów i pomyłek;
- wyrabianie pozytywnego stosunku do pracy z komputerem;
- zdobycie wiedzy i umiejętności niezbędnych do zwiększenia efektywności pracy przy komputerze;
- zdobycie wiedzy praktycznej potrzebnej do wypracowania mechanizmów ułatwiających i przyspieszających pracę przy komputerze;
- rozwijanie zdrowej rywalizacji pomiędzy uczniami;
- stworzenie uczniom możliwości odniesienia sukcesu.

### **10. Formy i metody**

Podczas lekcji zastosowaną formą będą warsztaty. Aktywność uczniów będzie skupiała się na pracy indywidualnej przy komputerze, jednak w toku lekcji formy pracy mogą być modyfikowane tak, aby odpowiadały strukturze lekcji założonej przez prowadzącego.

Metody realizacji zajęć:

- ćwiczenia indywidualne lub w parach;
- elementy wykładu;
- pokaz z objaśnieniem;
- ćwiczenia praktyczne przy komputerze;
- praca z programami komputerowymi;
- przepisywanie tekstów;
- pisanie ze słuchu;
- dyktando.

## **11. Opis innowacji:**

Program „Zostań mistrzem klawiatury” stanowi formę innowacyjną w zakresie realizacji treści nauczania na II etapie edukacyjnym. Głównym założeniem innowacji jest nauka szybkiego i bezwzrokowego pisania na klawiaturze komputera z zastosowaniem metod i dostępnych narzędzi wywodzących się z informatyki, z użyciem komputerów oraz wykorzystaniem darmowych programów Q-typing i Klawiaturka 1.0. Innowacyjność projektu to przede wszystkim nowoczesny sposób prowadzenia zajęć nastawiony na aktywny proces zdobywania wiedzy oraz podniesienie poziomu zaangażowania uczniów w ich osobisty proces edukacyjny.

Innowacja jest poszerzeniem zakresu treści nauczania informatyki, a wszystkie działania podporządkowane zostaną kształceniu umiejętności sprawnego posługiwania się klawiaturą oraz myśleniu reproduktywnemu i odtwórczemu. Dla uczniów na II etapie nauczania nauka szybkiego i bezwzrokowego pisania na klawiaturze nie jest celem nadrzędnym ani odrębnym przedmiotem, ale wspomaganie ogólnego rozwoju uczniów.

Realizacja treści programu będzie się odbywała w ramach obowiązkowych lekcji informatyki. W celu zapewnienia systematyczności oddziaływań na każdej jednostce lekcyjnej około 10 – 15 minut będzie przeznaczane na naukę szybkiego pisania.

Głównym celem nauczyciela realizującego innowację pedagogiczną jest pobudzenie aktywności uczniów, rozwijanie indywidualnych zainteresowań oraz przestrzeganie zasad zdrowej rywalizacji. Dobór odpowiednich metod nauczania ma sprzyjać osiągnięciu sukcesu przez ucznia i zachęcać go do dalszego rozwoju.

## **12. Spodziewane efekty:**

Dzięki nauce bezwzrokowego pisania na klawiaturze nabyte doświadczenia pomogą uczniom rozwiązywać różne zadania edukacyjne i wykorzystywać komputery w wielu aktywnościach życiowych. Uczeń w szczególności:

- zdobędzie wiedzę i umiejętności niezbędne do zwiększenia efektywności pracy przy komputerze;
- otrzyma wiedzę praktyczną potrzebną do wypracowania mechanizmów ułatwiających i przyspieszających pracę przy komputerze;
- rozwinie umiejętność kontroli i eliminacji popełnianych błędów i pomyłek.

## **13. Ewaluacja:**

Ewaluacji podlegać będzie zgodność realizacji z założeniami, uzyskiwanie przewidywanych efektów, stopień trudności zadań i problemów. Ewaluacja będzie prowadzona:

- w formie opinii uczniów na temat zajęć;
- na bieżąco, dzięki programom do nauki pisania, uczniowie dostaną informację zwrotną o poczynionych postępach;

- na zakończenie roku szkolnego w formie ankiety ewaluacyjnej skierowanej do uczniów i rodziców.
- dzięki zorganizowaniu konkursu klasowego szybkiego pisania.

Ewaluacja będzie wykorzystana do ewentualnej modyfikacji stopnia trudności zadań, metod i przedstawienia sprawozdania z realizacji innowacji.

#### **14. Zakres tematyczny innowacji:**

1. Jak zostać mistrzem.
2. Klawiatura bez tajemnic.
3. Pozycja przy pracy z komputerem.
4. Prawidłowe ułożenie palców na klawiaturze.
5. Zasady bezwzrokowego pisania poszczególnych liter, znaków i symboli.
6. Podstawowe ćwiczenia liter a, s, d, f.
7. Ćwiczenia liter a, s, d, f na konkretnych wyrazach.
8. Zasady używania Spacji i Enter.
9. Ćwiczenia liter j, k, l oraz średnika.
10. Ćwiczenia na wyrazach z liter a, s, d, f, j, k, l oraz średnika.
11. Nowa litera e.
12. Wyrazy z nowa litera e.
13. Ćwiczenie liter q, w, p oraz o.
14. Cyfry arabskie i rzymskie.
15. Doskonalenie biegłości i poprawności pisania.
16. Konkurs szybkiego pisania.